
Sommarstämman
MEDUSA
GAMES

Sommarstämman



Ett äventyr till Drakar och Demoner Trudvang
Version 1.0

KONSTRUKTION
Franz Ung

ILLUSTRATIONER
Taurrohir Orion Tirandraug

GRAFISK FORM
Jörgen Karlsson

http://medusagames.blogspot.com/

Detta äventyr får endast läsas sv spelledaren.



FÖRORD

Så tokigt det kan bli ibland. Det var ju meningen att Sommarstämman skulle släppas i somras och vara ett ganska kort litet äventyr på högst tio sidor. Nu är äventyret inte bara över ett halvår försenat (!) utan dessutom betydligt längre än jag från början hade tänkt mig.

Idén till det här äventyret fick jag första gången jag läste boken Stardust, i vilken en liknande miljö som finns i detta äventyr förekommer. Detta var för fyra år sen och det känns riktigt roligt att äntligen ha fått ändan ur vagnen och skapat detta äventyr, som dessutom i mångt och mycket blev som jag hoppades att det skulle bli.

Det var för mig en självklarhet att lägga Sommarstämman som del två i äventyrsserien ”De fyra årstiderna”. Själva temat med marknader och basarer är för mig otroligt förknippat med sommaren. Det är en särskild känsla att under en idyllisk sommardag vandra omkring på en marknad i en by där det står vänliga försäljare och säljer egentillverkade smycken eller gammaldags karameller samtidigt som sommarsolen skiner över en. Den känslan försöker jag förmedla i detta äventyr samtidigt som jag naturligtvis försökt förankra den i den trudvanska atmosfären.

Äventyret är för övrigt tillägnat Neil Gaiman, en genialisk författarevars sagobetonade böcker och serier inspirerat något otroligt till detta äventyr.

Franz Ung, Februari 2008

BAKGRUND

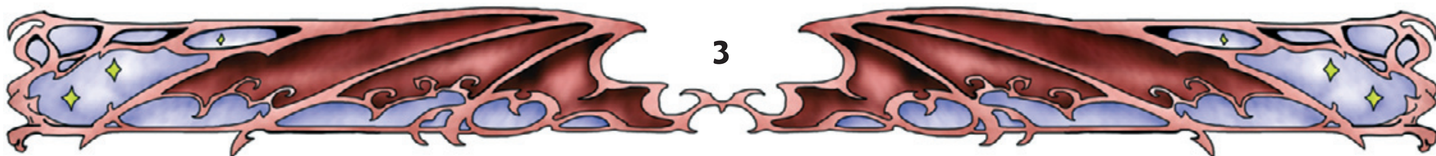
Vem hade anat att en droppe blod kunde förändra allt? För tvåtusen år sedan var Glitterskogen som vilken skog som helst. Ekorrar klättrade i träden och samlade nötter, rävarna satte tänderna i harar med vilka dom matade sina gnyende ungar och ibland, om man hade riktigt tur, kunde man se ett och annat troll stryka omkring mellan trädstammarna. Skogens invånare tog ingen större notis om varandra, om de inte flydde från rovdjur eller jagade byte och så trodde alla att det skulle förbli.

En vårdag föll dock en svart skugga över Glitterskogen då draken Skallbryte flög över träden. Ingen vet vart han var på väg, om han flydde från fiender eller jagade byten. Ett stort sår fanns i alla fall i hans buk och under den korta tid han susade över Glitterskogen hann en droppe blod spillas från såret. Vad drakars blod har för egenskaper är för de flesta ett mysterium, men när denna droppe blod landade på skogens mark steg en fruktansvärd varelse upp ur jorden på den plats där blodet landat. Varelsens hud var illröd, dess ögon var gula, dess stank var outhärdlig och med dess stora händer och vassa tänder började den i blint raseri jaga skogens alla varelser och slita dem i stycken.

Detta skedde vecka efter vecka och en sommardag, när mer än en tredjedel av skogens alla väsen dukat under för varelsens ondska beslutade sig det visa fjoltrollet Cera för att samla skogens alla invånare till möte. Hon talade till dem med varm röst och berättade att skogens invånare var för sig var chanslösa mot den hemska varelsen men att de tillsammans hade en chans att besegra den. Skogens invånare lyssnade tyst och insåg att Cera talade klokt. Därefter angrep skogens alla djur den fruktansvärda besten, från den största björn till den minsta skogsmus, från det fulaste kungstroll till den tappraste alv. Det blev en lång strid och många djur fick sätta livet till men tillslut gav fienden upp livet med ett avgrundstjut.

För att fira den ljuva segern och hedra de tappra kämpar som offrade sitt liv för Glitterskogens väl och ve anordnade Cera en marknad i skogens mitt dit skogens alla invånare fick deltaga, byta varor, anordna lekar och uppvisningar och leva i fred med varandra. Till hyllning för det möte (eller stämma som det också kallas) som Cera anordnade när hon kallade skogens alla invånare till möte kallades marknaden för Sommarstämman. Cera fick vara marknadens hedersvärd och höll marknadens sista dag ett vackert tal som rörde åhörarna till tårar. Den pågick i en vecka och blev så omtyckt att skogens invånare beslutade sig för att återuppta Sommarstämman i en vecka var fjortonde sommar. Under denna vecka råder fred i skogen och ingen varelse får skada någon annan. Till och med de allra lömskaste trollen följer denna lag som anses lika heligt som livet självt.

Dock kom en sommar då någon bestämde sig för att bryta mot både människors och gudars lagar. En av deltagarna var nämligen druiden Skollmund som bodde i Glitterskogens utkanter. Han brukade ha ett rangligt trästånd där han sålde helande örter och mystiska brygder. För fjorton år sedan, under förra Sommarstämman blev Skollmund bestulen på en påse örter. Stöld är något ytterst ovanligt under Sommarstämman och då örterna dessutom var mycket sällsynta blev Skollmund rosenrasande. När en lomed passerade hans stånd och hånlog som bara en av lomedernas släkte kan göra spillde bägaren över för Skollmund. Vredgat drog han sin dolk och stötte den i lomedens axel samtidigt som han röt “Din förbaskade tjuvahund, jag ska lära dig att inte stjäla från andra!”





En patrull alfer som agerade som ordningsvakter anlände direkt till brottsplatsen. Det visade sig att lomeden inte alls hade med stölden att göra och då Skollmund tillgripit våld mot en annan varelse hade han begått ett svårt brott. Som tur var dog lomeden inte, i sådana fall hade Skollmund med största säkerhet blivit dömd till döden. Nu blev han istället förvisad från Glitterskogen för all framtid.

Utom sig av raseri och hat började Skollmund koka ihop en fruktansvärd plan för att förstöra sommarstämman och straffa Cera, som var personen som fällde domen. Det var nämligen som så att Cera hade en uppassare, en halvländsman vid namn Rote Kärnved. Rote hade i sin tur en hustru som han var mycket förälskad i. Denna hustru smög sig Skollmund på och förgiftade. Han sökte sedan upp Rote och berättade för honom att han var djupt ledsen över att hans hustru blivit dålig men att han hade en helande ört i sin ägo som kunde bota henne. Han erbjöd Rote örten gratis i utbyte mot att Rote hjälpte honom att mörda Cera. Rote ansåg sig inte ha något annat val än att acceptera erbjudandet men kände att han inte klarade av att utföra uppgiften själv. Han tog därför kontakt med en dvärg vid namn Ydin som bosatt sig i skogen och erbjöd denna att delta i mordplanerna i utbyte mot guld och rikedomar. Ydin, som hade blivit landsförvisad på grund av sin sjukliga girighet åtog erbjudandet utan att tveka och tillsammans smidde de tre nidingarna en ondsint plan för att bringa Cera om livet…





TIPS OCH RÅD TILL SPELLEDAREN

Äventyrets spelplats är den mystiska Glitterskogen. Denna skog är påhittad av spelkonstruktören och existerar inte i Riotminds officiella Trudvang. Det är således upp till spelaren att placera skogen i den del av Trudvang han finner lämpligt. Vill spelledaren av någon anledning inte använda sig av en inofficiell plats i Trudvang går det utmärkt att ändra Glitterskogen till valfri redan existerande skog.

I detta äventyr förekommer det en hel uppsjö av sagolika väsen, såväl vanliga som sällsynta. Vissa spelgrupper kanske tycker att den mystiska stämningen förstörs när så många mystiska väsen agerar på en gång. Det är därför viktigt att spelledaren anstränger sig för att behålla den lite kusligt mystiska stämningen som infinner sig när man träffar på en best eller annan mystisk varelse.

Ordningsföljden i detta äventyr är i grund och botten väldigt rälsad men då äventyret innehåller en del detektivelement så är det en fördel om spelledaren kan gestalta äventyrets händelser på ett sådant sätt att spelarna känner att det är dom som kommer på lösningarna och styr äventyret.

En varelse som förekommer i detta äventyr är halvlängdsmän. Riotminds verkar förvisså officiellt ha strukit dessa ur Trudvangs fauna men då jag tycker såpass mycket om dem har jag ändå skrivit in dem i detta äventyr. Skulle du som spelledare vilja följa Riotminds linje och utesluta denna ras ur Trudvang får du byta ut halvlängdsmännen i detta äventyr till en ras som passar.

Många av de varelser som medverkar i detta äventyr finns beskrivna i modulen Jorges Bestiarium. Spelledaren uppmanas starkt att inneha denna bok och läsa på om varelserna som förekommer där för att kunna gestalta dem med rätt känsla.

ÄVENTYRET I KORTHET

Då det ibland finns en risk att spelledaren förirrar sig i alla händelser, eventuella händelser och slumphändelser när han läser äventyret (framförallt under första genomläsningen) är det alltid praktiskt att ha en kort och koncist sammanfattning av äventyrsförloppet att luta sig tillbaka på. Här nedan följer därför en lathund som förhoppningsvis kan underlätta för spelledaren. Ha dock i åtanke att denna lathund endast beskriver händelseförloppet på det sätt som konstruktören anser det troligast att det sker och inte alternativ till lösningar om rollpersonerna agerar på annat sätt än det är tänkt.

På en färd genom Glitterskogen räddar rollpersonerna livet på ett byse vid namn Hervid. Som tack för detta för han rollpersonerna till Sommarstämman, en marknad som skogens alla varleser gemensamt håller vart fjortonde år.

Efter att ha fått ströva runt på marknaden och göra lite vad de vill får de träffa marknadens överhuvud, nämligen fjoltrollet Cera.

En tid efter detta blir Cera mördad och en av rollpersonerna blir falskeligen anklagad för mordet och fängslad. De övriga rollpersonerna vill naturligtvis rädda sin vän och måste därför hitta den riktige mördaren.

Det visar sig att den som skjutit Cera är en dvärg vid namn Ydin. Denne har dock blivit fullkomligt vansinnig och det visar sig att galenskapen drabbats genom en förgiftning. Rollpersonerna får reda på att personen som förgiftat Ydin är Rote, en halvlängdsman som var Ceras uppassare.

Halvlängdsmannen förgiftade Ydin då det var han som betalade dvärgen att mörda Cera. Han förgiftade sedan Ydin för att denne inte skulle ange honom ifall dvärgen blev fångad. Rote berättar även att det var druiden Skollmund som övertalade, ja rentav hotade honom att se till att Cera bragdes om livet. Detta dåd ville Skollmund ha utfört då han själv blivit bannlyst från Sommarstämman och därmed i raseri och avundsjuka ville förstöra den sagolika marknaden.

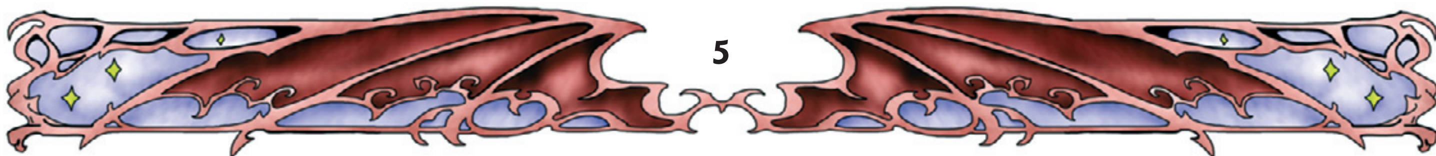
När rollpersonerna får reda på vem som egentligen ligger bakom mordet på Cera släpps den tillfångatagne rollpersonen och rollpersonerna beger sig ut i Glitterskogen för att hitta Skollmund och tillfångata honom.

Efter en tids vandrande i skogen finner de Skollmunds tillhåll och får där strida mot en av hans farligaste lakejer. Förhoppningsvist vinner rollpersonerna striden och kan antingen tillfångata eller döda Skollmund och således befria Glitterskogen från Ceras baneman.

INLEDNING

När detta äventyr tar sin början är rollpersonerna av någon anledning på vandring genom Glitterskogen. Sommarsolen värmer de tappra vandrarna, fåglarna kvittrar runt omkring dom och äventyrargruppen är ense om att inget ont skulle kunna hända en dag som denna.

Plötsligt bryts dock den stillsamma idyllen av ett desperat rop på hjälp. Rollpersonerna blir förmodligen nyfikna vem det kan vara som är i fara och skyndar åt det håll ropet kommer ifrån. Efter bara någon minut är de framme vid den



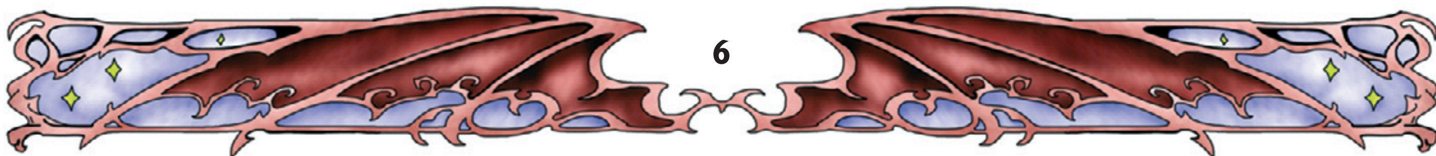


nödställde, vilken är en liten byse som råkat kliva rakt ner i ett förrädiskt kärr och nu håller på att drunkna. Så fort han ser rollpersonerna viftar han med armarna och ropar allt högre på hjälp. Nu gäller det för rollpersonerna att agera snabbt för de har bara två spelrundor på sig att rädda den stackars bysen. För att fiska upp bysen ut vattnet måste de lyckas med ett normalsvårt slag på färdigheten Rörlighet. Vill någon av rollpersonerna använda ett tillhygge till hjälp för att fiska upp bysen, till exempel ett rep eller en kvist ger detta plus tre på chans att lyckas.

När bysen är uppfångad och räddad tar han samtliga rollpersoner i hand och tackar dom hjärtligt. Han presenterar sig som Hervid och sätter sig väldigt andfådd för att lugna ner sig och skaka av sig den fruktansvärda händelsen. När han verkat komma på lugnare humör tackar han återigen rollpersonerna och berättar att han råkade falla i kärret när han var på väg till Sommarstämman, en fantastiskt sagolik marknad som alla skogens varelser håller tillsammans var fjortonde sommar. Han säger att han som tack för att rollpersonerna räddade honom vill ta med dom dit och låta dom deltaga i marknadens aktiviteter.

BLAND SAGOR OCH SÅNG

På vägen till marknaden berättar Hervid den fantastiska historien om hur Sommarstämman uppkom, om Skallbryte, den vise Cera och skogens tappra invånare. Nästan i samma ögonblick som berättelsen är färdig anländer sällskapet till en stor glänta i skogens mitt. När rollpersonerna träder in i gläntan kommer de förmodligen ha svårt att inte dra efter





andan. Där pågår nämligen en fantastisk marknad de aldrig sett maken till. Alla tänkbara skogsväsen kryllar mellan marknadens färgglada tält. Vissa säljer sagolika varor, andra spelar instrument och uppträder medan många mest myllrar omkring mellan de olika tälten och stånden i jakt på föremål de vill köpa. Antalet skogsväsen som ivrigt springer runt går knappt att räkna och bara vid en första anblick kan man skymta både troll, alfer, vättar, häxor och vissa märkliga väsen som inte ens de allra visaste vet namnet på. Alfer i grupper på fyra om fyra patrullerar området iklädda vackra gyllene rustningar med vackra lövsniderier beväpnade med spjut och man förstår direkt att de funderar som ett slags ordningsvakter.

Om Sommarstämman

Alla skogens varelser får delta i Sommarstämman, såväl djur som skogens humanoida raser. En liten av Glitterskogens djur kan tala människospråk och trots att de sällan och ogärna gör det i vanliga fall så använder dom sig av detta tungomål under de dagar Sommarstämman pågår. Under dessa dagar råder det fullkomlig vapenvila mellan raserna och den som bryter mot denna vapenvila straffas hårt.

Lag och ordning

Då vapenvilan under Sommarstämman hålls som helig är våld under dessa dagar det absolut värsta brottet. Att ta någon annans liv straffas utan undantag med döden. Fysiskt våld som inte är dödshotande ses det också mycket allvarligt på. Straffet för detta brott varierar och man försöker utefter vad våldsverkaren är för en ras eller person komma på ett strängt straff som känns livet ut. En fågel kan bli vingklippt, en besvärjare förlorar sin kontakt med vitner, en dvärg förlorar för evigt sitt skägg m.m. Om någon grips för stöld så får denna person ersätta offret dubbelt upp. Skulle personen inte ha några ägodelar att ersätta offret med får han istället bli offrets tjänare under en tidslängsd som beror på hur värdelfullt stöldgodset är, men det rör sig nästan utelsutande aldrig om en mindre tidsperiod än tio år.

Det är viktigt att Hervid informerar rollpersonerna om hur viktigt det är att lagen upprätthålls under Sommarstämman så att även de bråkigaste rollpersonerna verkligen tänker sig för både en och två gånger innan de får för sig att hitta på något ofog. Annars kan detta äventyr bli minst sagt svårt att klara.

Valuta

Då olika varelser har olika syn på vad som kan vara värt något är guld och silvermynt något som inte är särskilt vanligt under sommarstämmans dagar, och dessutom någonting som inte rankas särskilt högt. Visst skulle ett girigt kungstroll säkert motta en näve guldmynt i utbyte mot en annan vara, men för till exempel bysar, halvlängdsmän och vättar är guld betydelselöst. Därför förekommer det istället mestadels två former av valuta på Sommarstämman. Den första, och vanligaste betalningsformen är byteshandel. En helande ört som är vardagsmat för en halvlängdsman är kanske oumbärlig och sällsynt för en vätte. Den andra betalningsformen är lite ovanligare och brukas oftast av varelser som har god hand med magi, till exempel alfer eller häxor. Den går nämligen ut på att man byter en vara mot något som sitter inom en själv och som den andra får ta tillvara på. Det kan röra sig om färgen i ens ögon och hår, ens luktsinne, minnerna från de tio första åren i ens liv, kraften från ens röst, synen från ens ena öga med mera. Hur det påverkar rollpersonen att ge bort en sådan egenskap är upp till spelledaren att avgöra och vilken egenskap som tas bort bör sättas i propotion till tingets värde.

Nattlogi

Rollpersonerna anländer till Sommarstämman den sjätte dagen. De kommer således att behöva tillbringa en natt i marknaden om de vill stanna tills den upphör. Då det är en mycket varm sommar går det alldeles utmärkt att sova under bar himmel men vissa rollpersoner kanske föredrar en varm säng. I så fall kan de rikta sina blickar mot ett stort blårandigt tält. Detta tält tillhör en vänlig jätte vid namn Mossrumpa och han tillbringar Sommarstämman med att hyra ut sängar till marknadens gäster.

För att få reda på vad Mossrumpa vill ha i betalning för att hyra ut sina sängar, slå 1T6 för varje kund:

1 – Ett föremål ur kundens packning (spelledaren bestämmer vilket föremål)-
2 – En tjänst som Mossrumpa kan ta i anspråk när han vill inom loppet av ett år.
3 – Färgen ur kundens ena öga.
4 – Om kunden är kvinnlig kan Mossrumpa kräva en kyss. Slå annars om.
5 – Tre av kundens tånaglar.
6 – En hemlighet som kunden får berätta för Mossrumpa och som kunden inte tidigare berättat för någon annan.

Sängarna är mycket större än vanliga sängar men riktigt bekväma. Dock är sängarna magiska vilket leder till att det händer underliga saker med rollpersonerna när de sover, vilket de får erfara när de vaknar upp nästa morgon. För att ta reda på vad som hänt var och en av rollpersonerna, slå 1T8 på tabellen på nästa sida:





1 – Inget händer.

2 – När rollpersonen vaknar upp på morgonen befinner han sig långt ifrån tältet han gick och lade sig i. Istället vaknar han upp precis vid en matvagn tillhörandes ett ilsket skogstroll som skäller ut rollpersonen.

3 – Rollpersonen vaknar inte upp i sin egen säng utan ligger i fotändan i en av de andra rollpersonernas säng.

4 – När rollpersonen vaknar upp har denne grön hy. Detta går dock bort efter 1T4 timmar.

5 – Rollpersonen drömmer en sanndröm. Vad drömmen handlade om och när den slår in är upp till spelledaren att avgöra.

6 – När rollpersonen vaknar verkar det som att denne tappat sitt ena öra. Där det ena örat skulle sitta finns nu bara en kal fläck, som om örat aldrig suttit där. Nästa gång rollpersonen somnar och sedan vaknar igen sitter dock örat på sin plats.

7 – Rollpersonen vaknar upp i sängen utvilad och pigg. Dock upptäcker han ganska snart att sängen befinner sig mitt i Skogen, tre kilometer från Sommarstämman…

8 – Rollpersonen vaknar upp i sin egen säng som befinner sig i tältet. Dock upptäcker han att hans egen säng även huseras av ett stort och naket gråtroll som snarkar något förfärligt. Om gråtrollet vaknar blir han mycket generar och bedyrar att han somnade i en av de andra sängarna i tältet och inte har en aning om hur han hamnade i rollpersonens säng.

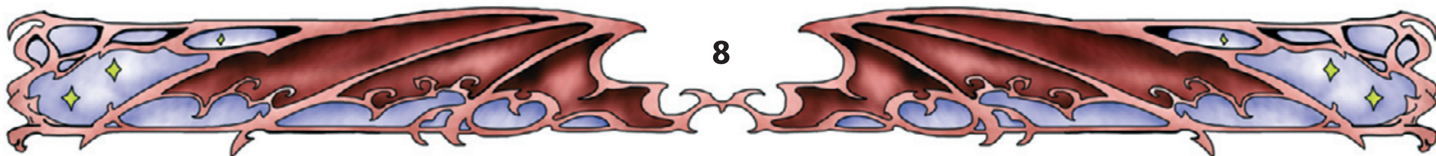
Folkslag

Denna lista utgör bara en liten del av alla de folkslag som deltar under Sommarstämman. Tycker spelledaren att det saknas något får han gärna lägga till själv.

Alfer

Framförallt går det att skymta en del korpikallaalfer som dels byter föremål i stånd samt gör små uppträdanden, framförallt då akrobatiska konster. Illmalainaalferna märks mest då det är sådana som patrullerar området i egenskap av ordningsvakter, men man kan även stöta på en och annan illmalainaalf som finns där i egenskap av försäljare eller musikanter.







Dvärgar
Antalet dvärgar som deltar i Sommarstämman är verkligen inte stort. Den handfull som finns verkar dock uteslutande i egenskap av försäljare där de säljer dugliga vapen och verktyg.

Vättar
En ras som det finns gott om i Glitterskogen är Vättar. Dessa små kreatur är därmed även i stort antal under Sommatstämman. De flesta av dessa stryker mest runt tälten och tigger men en del har slagit upp egna stånd där de säljer primitivt tänjda verktyg och smycken.

Bysar
De få bysar som befinner sig på marknaden har inga försäljningsstånd utan promenerar omkring med små vagnar i vilka de har varor som de säljer. De säljer även tjänster i egenskap av helare.

Troll
Sommarstämman kryllar av alla sorters troll. Grupper av små seniga skogstroll, muskulösa gråtroll, fetlagda troll med enorma näsor och stentroll vars hud kryllar av tatueringar. En sak som dock förvånar den oinvigde besökaren är att alla troll uppträder fredligt och gör sitt bästa för att vårda sitt språk. Detta för att trollen, liksom alla andra väsen håller Sommarstämmans vapenvila helig och inte för något i världen skulle få för sig att bryta den.

Djur
Något som är väldigt sällsynt i Glitterskogen, liksom i Trudvangs andra skogar, är djur som talar människospråk. Dock är det inte fullt så ovanligt som vissa vill tro, då även de djur som faktiskt kan tala männoskors språk ogärna gör det. Under Sommarstämmans dagar bryter de dock sin tysta vana och kommunicerar med andra människor och djur på begriplig dialekt. Då djuren inte kan tillverka saker att sälja är de flesta djuren som befinner sig på Sommarstämman där i egenskap av tiggare. Dock finns det en del djur som gärna hyr ut sina tjänster. En flock vargar kan till exempel bli utmärkta livvakter medan en skarpsynt örn gärna tar sig an uppgiften som spejare.

Människor
Ett av de absolut ovanligaste folkslagen som deltar i Sommarstämman är faktiskt människor. Det finns bara en halvfull sådana på marknaden. Dessa består till största delen av jägare och vildmarksmän som lever utspritt bland Glitterskogens buskar och snår. Dessa säljer mestadels praktiska saker såsom verkstyg, jaktvapen och pälsverk. En annan sorts människor som också befinner sig på Sommarstämman är druider. Dessa hemlighetsfulla ensamvargar säljer allt från helande örter och mystiska brygder till sällsamma avslöjanden om skogens hemligheter.

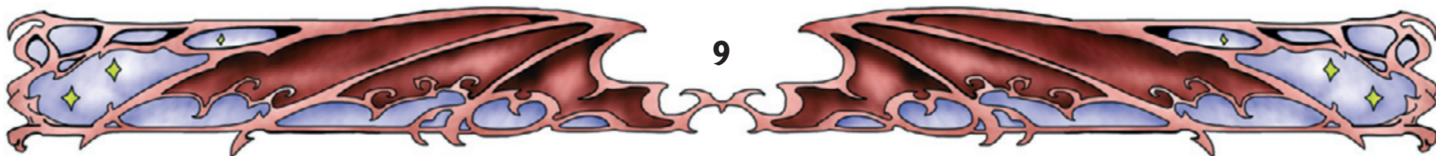
Halvlängdsmän
En ras som är relativt vanlig under sommarstämmans dagar är halvlängdsmän. Dessa kortväxta varelser finns dock i ett litet antal och säljer vackra växter, helande örter och brygder som får blommor och träd att växa snabbare. Ett litet antal halvlängdsmän tillbringar Somarstämman med att uppträda och spela instrument iklädda färgglada kläder.

HÄNDELSER

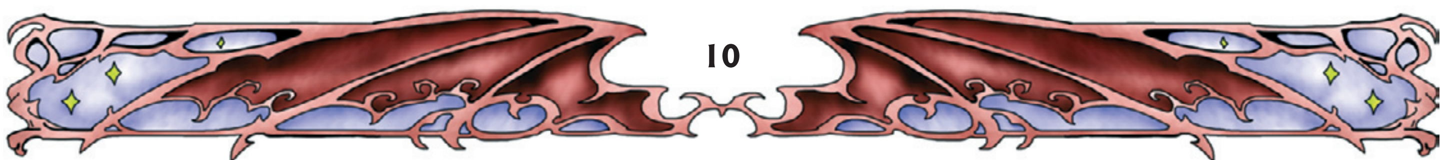
Under dagen då rollpersonerna strosar omkring mellan Sommarstämmans olika tält kan en mängd spännande händelser inträffa. Här är några exempel vilka spelledaren kan välja att placera ut lite varstans under äventyrets gång.

Spådomen
En mycket gammal kvinna med spetsig hatt och en lång spetsig näsa kommer fram till rollpersonerna. Hon frågar om någon av dom vill veta sin framtid. Säger någon av rollpersonerna ja håller den gamla kvinnan fram en flaska och säger att hon vill att rollpersonen spottar i flaskan i utbyte. Gör rollpersonen detta stoppar den gamla kvinnan flaskan på sig, tar upp några råttben ur fickan som hon håller i sin knotiga hand och tar med sin andra hans tag i rollpersonens. Hon säger sedan någonting om rollpersonens framtid som senare kommer visa sig vara sant. Hon lämnar sedan sällskapet med ett obehagligt skratt Vad det är för spådom och vad den kommer innebära för rollpersonen är upp till spelledaren att avgöra. Det är även upp till spelledaren att avgöra vad den gamla kvinnan skulle göra med rollpersonens saliv. Kanske är den en viktig ingrediens till en brygd hon håller på med, eller så kanske hon ska använda den för att kasta någon slags förbannelse över rollpersonen?

Den snikna vätten
När rollpersonerna går och tittar förundrat på alla tält, försäljare och märkligheter hör dom en gäll röst som ropar efter dom. Om de vänder sig om och tittar vem det är som ropar ser dom en tanig liten vätte som ropar "Vakt! Vakt! Tjuv!" samtidigt som han pekar på en av rollpersonerna. Snabbare än kvickt anländer ett dussin vakter till området.









Vissa ställer sig vid rollpersonerna och uppträder på ett sätt som visar att rollpersonerna gör bäst i att inte försöka sig på några lustigheter. De andra vakterna går till vätten som hysteriskt pekar på rollpersonen och anklagar honom att ha stulit ett av hans halsband från hans stånd. När vakterna undersöker rollpersonens fickor visar det sig en mycket riktigt innehålla ett simpelt, vättetillverkat halsband. Vätten vrålar att han borde yrka på att rollpersonen halshuggs omedelbart men att han nöjer sig med att ta samtliga gruppens ägodelar. Vakterna tycker att detta verkar riktigt och när det ser som mest illa ut för rollpersonerna uppenbarar sig ett gigantiskt men ovanligt sävligt stentroll. Han nyper tag i vättens nacke och lyfter upp honom och säger i lugn, förmanande ton att han allt såg den snikna lilla vätten själv placera halsbandet i rollpersonens ficka. Vakterna säger att detta förändrar allt och de går alla tillsammans med vätten som nu skriker och sprattlar mellan stentrollets gigantiska fingrar mot dennes stånd. Där får rollpersonen som anklagats för stöld välja en sak åt sig själv att plocka på sig som kompensation för besväret samt en sak var åt sina kamrater. Varorna är inte av så god kvalitet och ett urval av det rollpersonerna kan välja emellan är:

- Ett halsband med ett snidat träsmycke som ger bäraren ljuva drömmar när han sover.
- En ring som ger bäraren tur. Rent spelmtekniskt innebär detta att rollpersonen en gång om dagen har +1 på en valfri färdighet.
- En spegel som när man tittar i den visar hur vädret kommer bli nästa dag.
- En påse glittrande pulver som när man strör det över något ätbart får även den vidrigaste maten att smaka ljuvligt.
- Ett ljus som aldrig aldrig brinner ut och som när det tänds sprider en behaglig doft.

Det lockande tältet

Rollpersonerna kommer fram till ett stort, färgglatt tält. Utanför tältet står ett kungstroll och ropar. Kungstrollet är klädd i fina kläder med en färgglad hatt på huvudet. I handen håller han en käpp som han viftar med och ropar åt de förbipasserande att de ska stiga in i tältet och se en fantastisk uppvisning de aldrig sett maken till. Nyfikna rollpersoner går säkert in i tältet. De får där inne sätta sig på en bänk framför en scen. Efter en stunds väntan börjar det spelas musik och ut på scenen kommer ett mycket vackert skogsrå som utför en erotisk dans för åskådarna. Då vapenvila råder under Sommarstämman försöker skogsrået inte förtrolla åskådarna men hennes starka aura gör ändå att de av rollpersonerna som inte lyckas med ett situationsslag med situationsvärde 7 (exceptionella karaktärsdrag för Psyke används vid slaget) råkar ut för en mild förtrollning. Denna förtrollning innebär att rollpersonen känner skogsråets berusning och kraft och blir som hypnotiserad av dess uppenbarelse. Då skogsrået inte vill rollpersonen något illa försöker hon inte att kontrollera denne men rollpersonen kommer att ha skogsrået i tankarna osunt mycket under de närmsta timmarna.

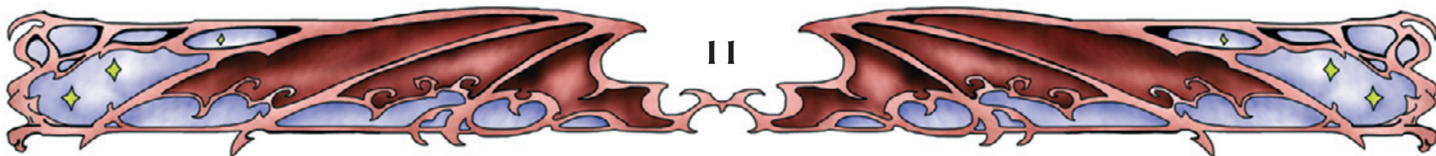
Cirkus på rymmen

En alf i färgglada kläder passerar rollpersonerna. Alfen verkar vara någon form av gycklare eller skald. Han ser bekymrad ut och rollpersonerna kan höra honom mumla någonting om att hans loppcirkus rymt. Någon timme senare börjar det klia något alldeles förfärligt över hela kroppen på en av rollpersonerna. Det verkar som att loppcirkusen är hittad. Träffar rollpersonerna på alfen igen och berättar vart loppcirkusen befinner sig skiner alfen upp, tar fram en liten trälåda som han håller framför rollpersonen som bär på lopporna och mumlar några ord på ett främmande språk. Lopporna kommer då att lämna rollpersonen och hoppa ner i trälådan. Som belöning ger alfen rollpersonen som bar på lopporna en visselpipa i ben. När man blåser i visselpipan drar den till sig alla loppor som befinner sig på en kilometers avstånd.

MÖTET MED CERA

När rollpersonerna strosat runt på Sommarstämman själva i några timmar kommer det lilla byset Hervid springandes mot dom. Han verkar anfådd med på gott humör. Han berättar för rollpersonerna att ryktet om rollpersonerna har spritt sig bland Sommarstämmans besökare och att Cera nu har fått vetskap om rollpersonernas närvaro och vad de gjort för att förtjäna visas till Sommarstämman. Hervid säger att Cera nu vill träffa rollpersonerna och tacka dom personligen. Om rollpersonerna av någon anledning inte vill behöver de naturligtvis inte träffa Cera, men rykten sprider sig snabbt på Sommarstämman och när de övriga besökarna får reda på att rollpersonerna varit så högfärdiga att de vägrad träffa marknadens älskade arrangör kommer rollpersonerna under marknadens återstående dagar få elaka tillmälen ropade efter sig plus att priserna i stånden höjs kraftigt.

Tackar rollpersonerna däremot ja till att träffa Cera leder Hervid dom till marknadens mitt. Där står ett tält långt mer iögonfallande än marknadens övriga. Tältet är mycket stort och har mystiska tecknen målade på sig. Det är även täckt i





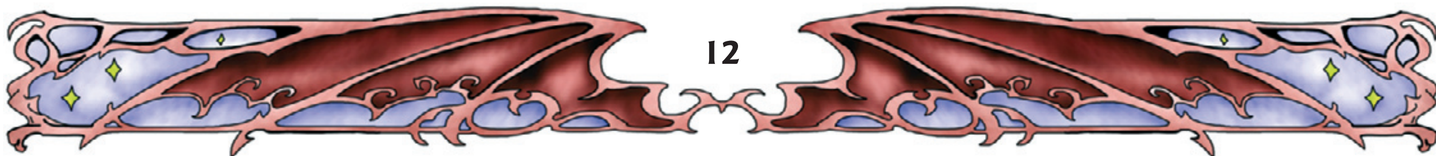
svagt lysande trådar som slingrar sig ner längs väggarna likt spindelväv och bildar på sin färd ner från tältet sällsamma mönster. Tältet vaktas även av fyra beväpnade ordningsvakter i uniformer som skvallrar om att dessa vakter är av större kaliber än Sommarstämmans övriga vakter. Hervid gör en gest åt rollpersonerna att gå in i tältet.

När rollpersonerna gått in upptäcker de att tältets insida är dunkelt upplyst, de enda ljuskällorna kommer ifrån två små oljefat som brinner. Fem fat rökelse finns även utsplacerade i tältet och avger en mystisk men behaglig doft. I tältet finns även en hylla med skriftrullar, bord och stolar samt enkla men bekväma divaner. I en av divanderna ligger ett litet kvinnligt troll som koncentrerat läser en gammal skriftrulle samtidigt som hon stryker över sin långa näsa. I ett av tältets hörn på en pall sitter en halvlängdsman som verkar djupt försjunken i egna tankar.

Trollet som ligger och läser en skriftrulle är naturligtvis Cera. När rollpersonerna kommer in i tältet tittar hon upp och hälsar artigt på samtliga av dom och bjuder dom att sätta sig på varsin divan. När de satt sig kommer Rote, halvlängdsmannen som förut satt i tälthörnet och funderade, fram med varsin mugg varmt te till rollpersonerna. Efter detta tackar Cera rollpersonerna för att de räddade Hervids liv och säger att de kan känna sig varmt välkomna till Sommarstämman under de dagarna den pågår.

Cera pratar sedan med rollpersonerna om andra ting men exakt vad de pratar om är upp till spelledaren att avgöra. Har rollpersonerna varit med om många äventyr tidigare kanske Cera vill höra om dessa strapatser. Cera är även mycket lärd och vis så har rollpersonerna några problem eller funderingar rörande något som kanske pågår i spelgruppens kampanj finns det en chans att hon kan hjälpa dom med detta. Då samtalen säkerligen är olika beroende på vad för slags karaktärer rollpersonerna är så blir det bäst om varje enskild spelledare i detalj bestämmer vad samtalen ska handla om men det är tänkt att rollpersonerna ska känna stor beundran gentemot Ceras vishet och godhet. Rote håller tyst under rollpersonernas vistelse i tältet och skulle rollpersonerna fråga honom någonting svarar han snabbt och korthugget. När samtalet är över önskar Cera rollpersonerna en fortsatt trevlig vistelse i Glitterskogen under Sommarstämmans dagar och fortsätter läsa i sin skriftrulle.







DÖDENS TIMMA

Under sommarstämmans sista dag är det tradition att Cera håller ett tal för skogens samtliga invånare. Då denna tradition är älskad och respekterad kommer rollpersonerna med lätthet att få reda på det under deras vistelse på marknaden. När denna sista dag kommer samlas Sommarstämmans samtliga besökare i marknadens mitt vid Ceras tält. Rollpersonerna märker att man även byggt en ståtlig talarstol brevid tältet. Under folkmassans jubel träder Cera ut ur tältet och kliver upp i talarstolen. Hon håller ett hjärtevärmande tal om hur tacksam hon är över att se alla Sommarstämmans invånare, hon pratar om freden och vapenvilan mellan raserna och folkslagen under dessa fantastiska dagar och hur mycket mer underbar världen hade varit om alla därute i Trudvang hade följt deras exempel, vilken underbar plats denna värld hade varit om denna fred hade kunna vara mallen alla folkslag under alla tider. Varje mening Cera uttalar bemöts med applåder och jubel och stämningen är så vänskaplig, så fröjdsam man bara kan tänka sig.

Då, helt plötsligt, kommer en svart pil vinande genom luften. Pilen flyger över huvudet på Sommarstämmans åskådare och genomborrar Ceras bröst. Cera tittar ner på den svarta pilen, sedan långsamt och skrämt på Sommarstämmans åskådare. Sekunden senare faller hon ner från talarstolen och landar på marken, stendöd.



I ett par sekunder står samtliga åskådare knäpptysta, paralyserade av chocken över det fruktansvärda illdådet. Sedan utbryter fullständig panik. Varelser springer till höger och vänster, livrädda, ursinniga och skärrade samtidigt som ordningsvakterna tröstlöst försöker få folk att behålla fattningen. I detta tumult, där alla kastas huller om buller kommer rollpersonerna ifrån varandra. En av rollpersonerna (spelledaren avgör vem) kommer råka ut för en speciell händelse som avslöjas i nästa kapitel. Resten av rollpersonerna råkar ut för mindre händelser. Vilka händelser de råkar ut på avgöra genom 1T6 på tabellen nedan:

1 – Rollpersonen blir vält till marken av en panikslagen folkmassa som även trampar på rollpersonen. Rollpersonen får 1T6 KP i skada.

2 – En mycket gammal häxa greppar förtvivlat tag i rollpersonen och vrålar med darrande stämma ”Vi är alla förlorade! Cera är död! Cera är död!”

3 – Ett stentroll som är lite för korkat för att få utlopp för sin sorg och sitt raseri på annat sätt att stå och vråla och vifta med armarna slår omkull rollpersonen. Rollpersonen skadar sig inte men landar med ansiktet rakt i en älgspillning.

4 – Ett litet trollbarn som i kaoset blivit omkullslaget sitter på marken och gallskriker efter sin mamma. Vill rollpersonen hjälpa den stackars trollungen tar det en avsevärd tid innan de hittar trollmamman som förtvivlat letar efter sin bortsprungne dotter. Överlämnar rollpersonen trollungen till sin moder sliter modern, som är chockad och hysterisk av förtvivlan, häftigt åt sig sin dotter och lämnar rollpersonen utan ett tack eller ett vänligt ord.

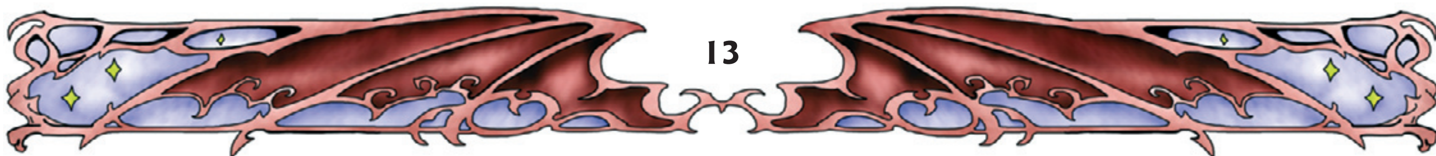
5 – Rollpersonen upptäcker att han i kaoset förlorat 1T4 föremål ur sin utrustning (spelledaren bestämmer exakt vad). Det tar cirka tjugo minuter att hitta den förlorade utrustningen som ligger dammiga på marken. Under letandets gång kan spelledaren slå några dolda tärningsslag för att oroa spelaren om huruvida han verkligen hittar föremålen eller inte.

6 – Någon eller något råkar slå rollpersonen i huvudet så att denne svimmar. Han vaknar upp några minuter senare mitt i kaoset.

DEN OSKYLDIGE

Den rollperson som spelledaren valt ut att råka ut för en särskild händelse strax efter att på grund av tumultet kommit ifrån sina vänner får syn på en liten figur smita bakom ett tält. Figuren är kort till växten, inte länge än 140 cm och rund om midjan. Figuren bär en mörkbrun kåpa som skymmer ansiktet så att avgöra vilket folkslag varelsen tillhör går inte. Rollpersonen hinner även upptäcka att figuren håller i ett armborst. Förmodligen blir rollpersonen intresserad av figuren (Cera dödades ju trots allt av en pil) och sätter efter figuren bakom tältet (då de övriga rollpersonerna inte syns till i närheten måste denne rollperson göra detta ensam).

Väl bakom tältet syns inte figuren till någonstans. Dock ligger dennes armborst kvar på marken, precis framför rollpersonen. Mer hinner dock inte rollpersonen upptäcka, för i nästa sekund står han omringad av åtta ordningsvakter som







höjer spjut och svärd och ropar åt honom att ge upp och följa med frivilligt. Ordningsvakterna tror naturligtvis att rollpersonen är gärningsmannen som just gjort sig av med mordvapnet. Rollpersonen kommer säkert att försöka förklara sig men blir då bara tillsagd av vakterna att hålla tyst. Då ordningsvakterna är många fler än rollpersonen och dessutom mycket lätt kan kalla på förstärkning bör rollpersonen lyda dom om denne vill ha livet i behåll. Ordningsvakterna kommer då att binda rollpersonen och föra honom till ett välbevakat tält där han hålls bunden.

Värt att veta är att den rollperson som blir infångad kanske kommer att missa en stor bit av äventyret. Skulle spelledaren känna av att detta skulle bringa sura miner i spelgruppen, och främst hos den spelare vars rollperson blir infångad kan spelledaren istället låta en person som rollpersonerna bryr sig om att bli oskyldigt arresterad och fångad, kanske någon varelse som rollpersonerna gjort sig vän med under Sommarstämman.

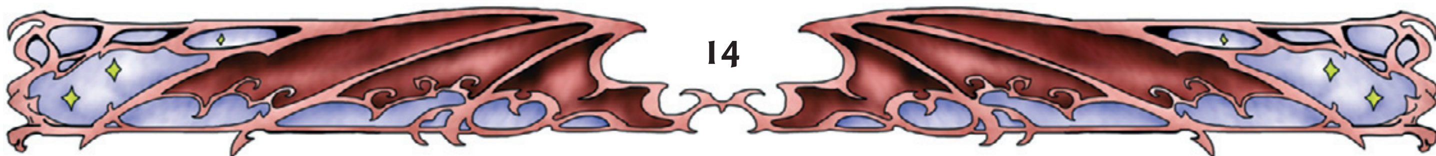
VÄNNERNAS VAL

De övriga rollpersonerna som råkat ifrån varandra i tumultet får vänta i cirka en halvtimme innan de träffas igen. Så lång tid tar det för ordningsvakterna att lugna den upprörda folkmassan och när vakterna dessutom tillkännager att de hittat gärningsmannen återställs lugnet på marknaden. Dock är den glada stämningen som tidigare infann sig som bortblåst och samtliga deltagare i sommarstämmen har numera en sorgens slöja över sig.

Efter ytterligare en liten tid tillkännager vakterna att den skyldige är en utböling och inte en egentlig invånare i Glitterskogen och de beskriver även den skyldiges utseende. De berättar även att nidningen ska avrättas genom halshuggning dagen därpå i gryningen. Rollpersonerna förstår med största sannolikhet att det är deras vän det pratas om och då denne vän befann sig tillsammans med de andra rollpersonerna då Cera blev träffad av pilen är han givetvis oskyldig.

Rollpersonerna kommer kanske att vilja ta kontakt med ordningsvakterna för att förklara att rollpersonen som är arresterad är oskyldig och hänvisa till att han befann sig tillsammans med de övriga rollpersonerna när dådet skedde. Ordningsvakterna tror dock att detta bara är något som rollpersonerna säger för att de inte kan tänka sig att deras vän begått ett sådant dåd. De lyssnar således inte på rollpersonerna och säger att det blir bäst för alla om rollpersonerna beger sig bort från Glitterskogen så fort som möjligt.

Den ende, förutom de övriga rollpersonerna, som tror på den tillfångatagna rollpersonerns oskuld är Hervid. Då han fortfarande är djupt tacksam för att de tappra äventyrarna räddade honom kan han inte tänka sig att någon av dom





begått en så ondskefull handling som att mörda Glitterskogens mest älskade varelse. Han tar därför kontakt med de övriga rollpersonerna och säger till dessa vad de förmodligen bestämt sig för själva: De måste rentvå sin vän och hitta den riktiga gärningsmannen.

EVENTUELL RÄDDNINGSAKTION

Det finns en chans att de övriga rollpersonerna vill frita sin vän själva och tillsammans med honom hitta den riktige mördaren. Kanske den tillfångatagna rollpersonen besitter en egenskap som blir viktig i sökandet eller så kanske rollpersonerna helt enkelt känner att de vill ha sin vän vid sin sida.

En sådan fritagning är inte omöjlig med mycket svår. Den tillfångatagna rollpersonen befinner sig i ett stort tält och är där fastkedjad i en påle i tältets mitt. Tältet vaktas av tio ordningsvakter varav sju står utanför tältet och tre innanför. För att låsa upp kedjorna som håller rollpersonen fången krävs antingen ett svårt (-3) slag på Lönndom (fördjupningen Låsdyrkning ger plus) eller att man har tillgång till nyckeln till hänglåset. Denna nyckel finns i en av ordningsvakternas utrustning (spelledaren bestämmer vilken ordningsvakt).

När rollpersonerna fritagit sin kamrat blir de också efterlysta av ordningsvakten då de hjäpt en kallhammrad mördare till flykt. Således kan inte rollpersonerna röra sig synligt på marknaden utan att dess besökare vrålar efter vakter och en stor klunga ordningsvakter rusar efter rollpersonerna. Dock finns det ett finurligt sätt att kringgå detta problem; Hervid är nämligen god bekant med en vätte vid namn Snyse, och denne vätte har denna Sommarstämma specialiserat sig på att sälja förklädnader. Dessa förklädnader har av köparna mest använts till skoj och lek, men om Snyse genom Hervid får reda på rollpersonernas situation lånar han gärna ut några förklädnader till dom så att de kan röra sig bland tälten obemärkt. Förklädnaderna består av kläder som är karakteristiska för vissa raser, men även av lösnäsor, lösöron och lösskägg. Så om någon av rollpersonerna exempelvis är halvlängdsman och efterlyst kan han ta på sig ett lösskägg och dvärgiska kläder för att obemärkt passera som dvärg. För att genomskåda förklädnaden krävs ett lyckat slag på färdigheten Lönndom (fördjupningen Finns dolda ting ger plus). För att med förklädnaden likna och agera som rasen som rollpersonen är utklädd till krävs det att rollpersonen lyckas med ett lätt (+3) slag på färdigheten Underhållning (fördjupningen Förklädnad samt Gestaltning ger plus).

Egoistiska rollpersoner kanske inte alls finner det aktuellt att hitta den riktiga gärningsmannen när deras kamrat är räddad ur fångenskapen. De är i sådana fall fria att lämna Glitterskogen i jakt på nya äventyr. Tycker spelledaren att äventyret i så fall blir för kort kan låta en mindre armé ordningsvakter jaga rollpersonerna genom Glitterskogens buskar och snår ända tills rollpersonerna i sista sekund når skogens utkanter.

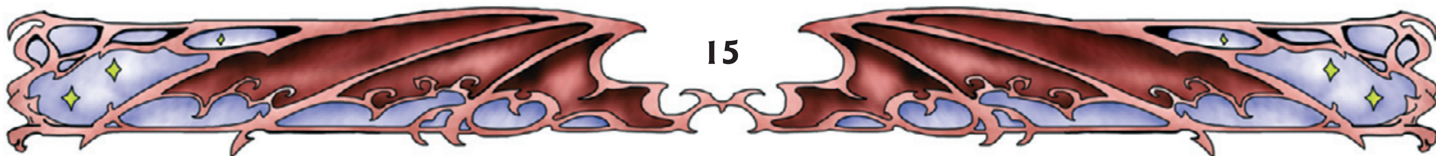
BROTTSPLATSEN

Undersöker rollpersonerna platsen bakom tältet där en av rollpersonerna blev arresterad av ordningsvakten kan de hitta många intressanra ledtrådar. Ett lätt slag på färdigheten Lönndom (fördjupningen Finna dolda ting ger plus) gör att rollpersonen upptäcker en dolk som nästan har halkat in under tältduken. Dolken är av fint smide och dekorerad med diverse olika mönster. Om någon av rollpersonerna är dvärg eller besitter någon kunskap om dvärgar (ett lyckat slag på färdigheten Kulturkännedom (Dvärgar)) så upptäcker denna att dolken är smidd av dvärgar. Ett svårt (-3) slag på färdigheten Lönndom gör att rollpersonen upptäcker fotspår i marken. Om någon av rollpersonerna är dvärg eller besitter någon kunskap om dvärgar (ett lyckat slag på färdigheten Kulturkännedom (dvärgar) så upptäcker denne att fotspåren lämnat avtryck av stövlar som oftast används av dvärgar. Efter att ha fått reda på detta borde det inte vara alltför svårt att räkna ut att det är en dvärg som utfört dådet.

Skulle samtliga rollpersoner misslyckas med att upptäcka dolken eller fotspåren finns inget intressant att hitta på denna plats och rollpersonerna måste på annat sätt lista ut att det är en dvärg som ligger bakom mordet på Cera. Exakt hur de löser detta är upp till spelledaren att avgöra men ett alternativ kanske kan vara att rollpersonerna om de frågar runt bland Sommarstämmans besökare efter folk som sett något misstänkt, träffat på ett skogstroll som mot några silvermynt i betalning berättar att han såg en mystisk figur i kåpa stryka runt platsen bakom tältet där en av rollpersonerna blev arresterade. Skogstrollet berättar att figuren var mycket kort, absolut inte längre än 140 cm, ganska tjock och hade långt, rött skägg. Utefter denna beskrivning borde klipska rollpersoner inse att det är en dvärg de jagar.

MISSDÅDARENS ÖDE

När rollpersonerna insett att det är en dvärg som ligger bakom det bestialiska mordet är nästa steg att lista ut exakt vilken





dvärg det är. Antalet dvärgar som deltar i Sommarstämman är inte stort och över hälften av dom har redan lämnat Glitterskogen och är på färd hemåt då det efter Ceras död inte handlas särskilt mycket och det således inte finns något att tjäna på att stanna. Allt som allt finns det fyra dvärgar kvar på Sommarstämman och de beskrivs här nedan:

Tykki

En mycket gammal dvärg som till yrket är historiker. Han har rest till Sommarstämman från avlägsna berg för att få kunskap om andra varelsers historia. Han håller till i ett litet tält överbalarmat med böcker och skriftrullar. Han är butter och snarstucken och om rollpersonerna kommer med antydningar om att han skulle ligga bakom mordet på Cera blir han rosenrasande och vägrar prata med dom. Om rollpersonerna har fått reda på att det är en dvärg som förmodligen skjöt Cera genom beskrivningen som skogstrollet gav kan dom direkt avskriva Tykki som misstänkt. Hans skägg är nämligen vitt och inte rött som skogstrollet påstod.

Grydirr

Till yrket är Grydirr handelsman och han har rest till Sommarstämman för att byta varor. Han är väldigt hal och bär bara med sig andra klassens varor som dvärgar kan se är helt värdelösa men som för ett otränat öga verkar sällsamma och värdefulla. Gydirr har rött, flätat skägg så det finns en risk att rollpersonerna misstänker honom för dådet. Grydirr har dock ett glatt humör och tar inte illa vid sig av frågor och indikationer. Han är dock väldigt hal och girig och tar betalt för varje fråga som rollpersonerna ställer till honom. Ju fler frågor de ställer desto mer tar han betalt och ibland svarar han med antydningar som lockar rollpersonerna att ställa fler frågor.

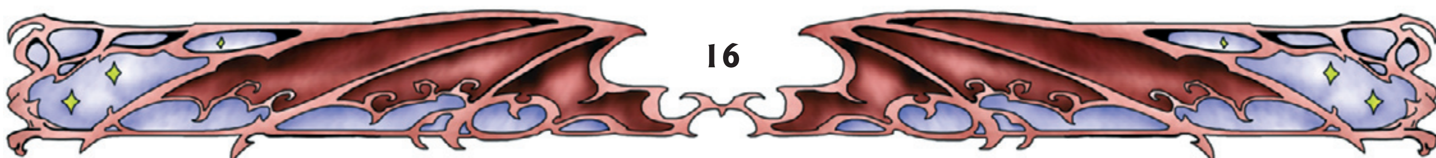
Rokkji

Denna dvärg är en av sitt dvärgrikes tappraste krigare. Den otroliga stridsförmåga och skicklighet han besitter har förundrat rikets alla invånare, men hemligheten till denna är att han inte begränsat sig till att lära sig dvärgisk stridskonst och krigföring utan även studerat andra folkslags stridstaktiker. Han har således rest till Sommarstämman för att ta lärdom av marknadens varelsers kunskap om strid och krig. Då han är faschinerad av andra folkslags olika egenskaper är han väldigt öppensinnad. Men som den krigsveteran han är uppträder han även på ett hårt och diciplinerat sätt. Han svarar korthugget på frågor och rollpersonerna kommer honom aldrig in på livet. Han gör inga försök att med omsvepande ord och argument övertyga rollpersonerna att han är oskyldig utan upprepar korthugget att han inte hade något med saken att göra. Han behärskar de flesta dvärgiska vapentekniker, såsom spjut, svärd, stridsyxa och stridshammare. Utöver dessa behärskar han även vapentekniker som är vanligare i andra länder, t.ex. huggsabel, kastdolk och armborst. Detta kanske kommer göra rollpersonerna misstänksamma mot honom. Till utseendet har han brunt, tudelat skägg och är ovanligt lång för att vara dvärg, 160 cm.

Ydin

Som det tidigare nämnts är Ydin medskyldig i konspirationen mot Cera och naturligtvis den som bragde henne om livet. När han avlossat sitt armborst och dödat Cera med en pil sprang han genast bakom tältet där en av rollpersonerna senare arresterades och kastade armborstet ifrån sig. Han tappade då även sin dolk. Efter detta begav han sig till sitt eget tält, ett mindre tält i Sommarstämmans utkant där Rote väntade på honom med varsit vinglas. Han gav det ena glaset till Ydin och med ett leende på läpparna skålade de för Ceras bortgång och tömde sina glas. Vad Ydin inte visste var att Rote förgiftat dvärgens vin. Rote var nämligen orolig, på gränsen till paranoid, för att dvärgen skulle upptäckas som skyldig till dådet och därefter ange Rote. Giftet som Ydin tagit kommer från en blommas blad vid namn Bläcklåga. Det är ett snabbverkande gift och har som effekt att det gör den förgiftade galen för all framtid.







Så när rollpersonerna kommer in i Ydins tält är han fullkomligt från vettet och sjunger nonsensvisor, slår kullerbyttor och verkar prata med varelser som inte befinner sig där. Skulle rollpersonerna fråga Ydin någonting eller försöka tala med honom kommer Ydin med svar som är helt obegripliga, om han ens märker av rollpersonerna.

Vill rollpersonerna söka igenom Ydins tält kan de om de lyckas med ett svårt (-3) slag på färdigheten Lönndom (fördjupningen Finna dolda ting ger plus) upptäcka ett blomsterblad som är avlångt, grönt och har blåa fläckar på sig. Detta är ett blad från en Bläcklåga som Rote råkade tappa när han lämnade Ydins tält. Ett lyckat slag på färdigheten Växt- och djurliv (fördjupningen Botanik ger plus) gör så att rollpersonen får reda på att bladet tillhör en blomma vid namn Bläcklåga och att denna blommas blad är giftigt på så vis att den gör den förgiftade sinnesrubbad. Skulle samtliga rollpersoner misslyckas med färdighetsslaget kan någon av marknadens alla botaniker berätta samma sak för rollpersonerna mot en viss ersättning. Ett svårt (-3) slag på färdigheten Växt- och djurliv gör att rollpersonen får reda på att denna blomsort är vanlig i Glitterskogens nordöstra delar. Skulle rollpersonerna misslyckas även med detta slag kan en botaniker mot en viss ersättning ge dem samma information.

FÖRRÄDARENS BEKÄNNELSE

Genom att höra sig för lite bland de av Glitterskogens invånare som befinner sig på Sommarstämman kan rollpersonerna ta reda på att den ras som är vanligast i skogens nordöstra delar är halvlängdsmän. Just i dem trakterna har halvlängsmännen nämligen en liten men gemytlig by vid namn Kvistgårda. Rollpersonerna kan även få reda på att de invånare från Kvistgårda som befinner sig på Sommarstämman är Krona Solros; en kvinnlig halvlängsman som är där med sin dotter, Knippe och Kotte; två unga tvillingar, och Rote Kärnved; Ceras uppassare. Här nedan följer en ingående beskrivning hur dessa personer reagerar när rollpersonerna tar kontakt med dessa:

Krona Solros

Då Kronas dotter är ung, livlig och full av energi har Krona bestämt sig för att ta med denne till Sommarstämman så att hon kan få ta del av alla möjliga och omöjliga händelser som utspelar sig där. De hade en väldigt rolig tid på marknaden ända fram tills det brutala mordet på Cera, vilket gjorde främst Krona djupt chockad och otroligt orolig för sin dotters välbefinnande. Hon håller därför ett ständigt krampaktigt tag om sin lilla dotter och försöker rollpersonerna närma sig eller ens tilltala denna blir Krona rosenrasande. På frågor huruvida den var hon som förgiftade Ydin blir hon förfärad och förorättad.

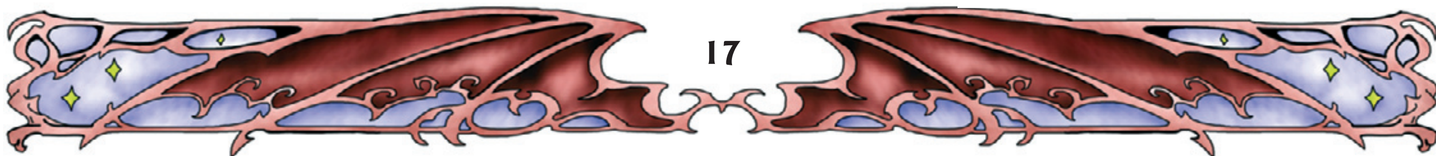
Knippe och Kotte

Dessa två ynglingar har kommit till Sommarstämman i egenskap av gycklare och underhållare. De kan jonglera, spruta eld, gå på händerna och utföra trollerikomster. De är klädda i färgglada kläder och är i princip identiska till utseendet. I Kvistgårda är dessa bröder kända för att vara busfrön och upptågsmakare. Då de är vana att få skulden för allt ofog som försiggår blir de väldigt nervösa om rollpersonerna insinuerar att det var dem som förgiftade Ydin. De tror att de kommer få skulden för detta trots att de är helt oskyldiga. De blir därför ytterst nervösa om rollpersonerna ställer några frågor i den riktningen och deras nervositet kan lätt misstas för en rädsla att avslöjas som skurkar.

Rote Kärnved

Som det tidigare stod i äventyret är det halvlängdsmannen Rote som är skyldig till förgiftningen av Ydin. Han är nu riktigt nervös och ska bege sig till Skollmund där han har blivit lovad botemedlet till hans frus dödliga sjukdom. När rollpersonerna tar kontakt med Rote befinner han sig i Ceras tält och är i färd att packa sina tillhörigheter. Han är mycket stressad och rätt nervös och trots att han kraftigt förnekar all inblandning i såväl förgiftningen av Ydin som mordet på Cera är det lätt att upptäcka att han ljuger. Det räcker med att någon av rollpersonerna tar till en hård och hotfull framtoning för att Rote ska bryta ihop. Han kastar sig då gråtandes till marken och erkänner sitt brott. Han berättar om den hämndlystne Skollmund och hur denne lyckades övertala Rote att medverka i hans demoniska plan. Rote framhäver dock hela tiden att han inte ville något av detta, utan att han bara gjorde det för sin hustrus skull.







UT I SKOGEN

Beroende på hur rollpersonerna agerat tidigare i äventyret kan detta kapitel fortlöpa på flera olika sätt. Här beskrivs de mest troliga händelseförloppen.

Den misstänkte frikänd

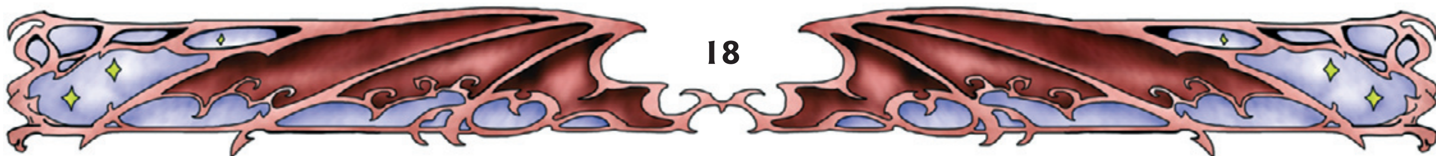
Är rollpersonen som först pekades ut som Ceras mördare fortfarande fången gör de övriga rollpersonerna bäst i att föra Rote till ett par ordningsvakter och låter dessa höra hans bekännelse. Ordningsvakterna kommer i sådana fall att föra Rote till ordningsvaktens högkvarter vilket är ett stort, imponerande tält runt vilken många ordningsvakter verkar röra sig. I detta tält har ordningsvakten utrustning, och det är även här som ordningsvakternas rundor planeras och struktureras. Chef för ordningsvakten är Teihjinen, en reslig och respektingivande alf. Efter att ha hört Rotes bekännelse beordrar han genast några ordningsvakter att släppa den fängslade rollpersonen fri och fängsla Rote istället. När den fängslade rollpersonen förts till sina kamrater ber Teihjinen denne om ursäkt och berömmer och tackar de övriga rollpersonerna för att de hittade den riktige gärningsmannen.

Nu när det är uppdagat att den lömske Skollmund är upphovsman till mordet på Cera undrar Teihjinen om rollpersonerna kanske vill hjälpa till att fånga in honom. Han berättar att Skollmund bor i Glitterskogens östra delar i en liten stuga beläget uppe i ett träd. Han säger även att det mest tillfredställande tillvägagångssättet att arrestera Skollmund på naturligtvis vore att skicka ut ett trettiotal ordvingsvakter som kunde fånga in honom. Dock skulle nog detta inte gå då Skollmund är druid och sålunda har mycket god kontakt med Glitterskogens djurliv. Skulle någon av de djur han står på god fot med (och de är många) se en trupp bepansrade alfer marschera igenom skogen skulle djuren förmodligen varna Skollmund som då skulle hinna ta till flykten. Risken för flyktförsök är mindre om ett litet antal personer som inte ser ut som alfiska ordningsvakter vandrar genom skogen och sedan överraskande slår till mot Skollmunds stuga och slår druiden i bojor. Om rollpersonerna skulle åta sig att göra detta blir de lovade en riklig belöning. Vill rollpersonerna ha lite assistans i sitt uppdrag går Teihjinen med på att sända med tre stycken ordningsvakter förklädda till fattiga vandrare att hjälpa rollpersonerna.

Den misstänkte fritagen

Om rollpersonerna har befriat sin tillfångatagne kamrat kanske de ändå vill informera ordningsvakten för att rentvå sin väns namn. Samma sak som redan beskrivet ovan kom-







mer då inträffa. Rollpersonerna kommer inte att få några straff för att de befriade sin kamrat, då det visade sig leda till något gott och kamraten dessutom var helt oskyldig.

På egen hand

Det kan även tänkas att rollpersonerna inte alls vill dra in ordningsvakten i detta utan få tag på Skollmund helt själv. Detta går även det alldeles utmärkt. Rote kan då berätta var i Glitterskogen Skollmund befinner sig och det är bara för rollpersonerna att bege sig av åt det håll Rote beskriver.

Vissa rollpersoner kanske vill ligga lågt innan de vet hur allt hänger ihop och därmed bestämmer sig för att skugga Rote. Han kommer då att ge sig av mot Skollmunds hem för att hämta den medicin han blivit lovad.

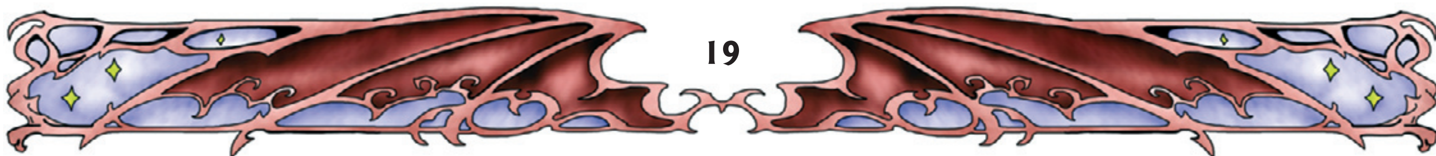
GENOM SKOG OCH SNÅR

Färden till Skollmunds hem tar cirka åtta timmar. Om spelledaren tycker att spelkvällen pågått för länge kan han låta färden dit vara händelselös och hoppa vidare till nästa kapitel. Skulle han däremot vilja göra färden mer händelserik kan han krydda vandringen med några av händelserna som beskrivs nedan:

Glitterån

Rollpersonerna kommer fram till Glitterån, en ganska bred å som löper genom hela Glitterskogen. Stället där rollpersonerna befinner sig på verkar ån vara grund och lätt att vada över. Just när rollpersonerna ska ge sig i kast med detta dyker en figur fram ur skogens snår. Figuren är kort till växten och bär en mörk mantel med huva som döljer dennes anlete. Figuren berättar för rollpersonerna att ån huseras av onda väsen som kommer straffa alla som kliver i vattnet. Figuren säger sig dock med magiska krafter kunna hålla dessa väsen på avstånd från rollpersonerna under tiden som de vadar över mot en betalning på fem kopparstycken per person eller något föremål som motsvarar dess värde. Figuren är egentligen ett litet troll som sett rollpersonerna vandra genom skogen och bestämt sig för att lura dem. Några onda väsen finns inte i ån. Betalar rollpersonerna vad trollet vill ha mumlar denne en ramsa som verkar magisk och mystisk (egentligen är det bara ren rappakalja) och låter sedan rollpersonerna vada över.







Rollpersonerna kan med ett situationsslag med situationsvärde 10 (exceptionella karaktärsdrag för Intelligens används vid slaget) upptäcka att varelsen ljuger. I sådana fall flyr trollet in i skogen för att aldrig bli sett igen.

Retsamma älvor

När rollpersonerna färdats en tid genom skogen kommer en grupp älvor och cirkulerar kring vandrarna. Älvorna drar rollpersonerna i öronen och i håret, sjunger retsamma sånger, tar saker från rollpersonernas packning och kastar dem mellan varandra och är allmänt uppstudsiga mot rollpersonerna. Efter ett tag tröttnar de dock och flyger iväg.

Räven

Efter en tids vandrande i skogen hör rollpersonerna plötsligt ett gnyende. Följer de ljudet kommer de fram till en räv som utmattad ligger på marken. Runt rävens ena bakben finns en snara, en fälla gillrad antingen av en jägare eller ett troll. Räven är dock ett av de ovanliga djuren som kan tala och ber därför rollpersonerna om hjälp. Dock verkar han, trots att han har ont av snaran, skratta lite mellan många ord han säger. Om rollpersonerna hjälper honom ur snaran så tackar han så mycket och säger att han ska belöna rollpersonerna som tack för hjälpen om de följer med honom. Han skrattar även mystiskt när han säger detta. Rävens skratt kanske gör rollpersonerna misstänksamma mot honom. Det behöver de dock inte vara, anledningen till att räven skrattar är att rävar helt enkelt låter så när de talar människospråk. De är dock inte medvetna om det själv så om rollpersonerna frågar räven varför han skrattar så förnekar han det. Väljer rollpersonerna att lita på räven leder han dem till en stor ek. Vid ekens rötter finns en liten jordhög, som om någon grävt ett hål i eken för att sedan fylla igen det. Gräver rollpersonerna i jordhögen finner de att någon grävt ner en liten kista där. Räven säger att kistan tillhör en grupp banditer som då och då håller till i Glitterskogen och verkar gömma sina byten här. Kistan är låst men kan dyrkas upp med ett slag på färdigheten Lönndom (fördjupningen Låsdyrkning ger plus). I kistan finns 10 guldmynt, 35 silvermynt och tre ädelstenar värda 2 guldmynt var. Efter detta tackar räven för sig och springer ut i skogen.

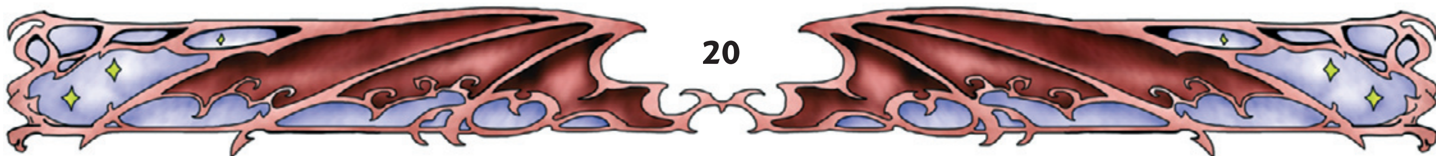
SKOLLMUNDS HEM

Drudien Skollminds stuga är belägen i en liten glänta i Glitterskogens östra delar. I gläntan finns fem klippblock och i dess mitt tornar ett majestätiskt träd upp. Skollmunds stuga som är liten och förhoppningsvis mer robust än vad den är vacker ligger belägen högt uppe i trädet och är därmed arkitekturmässigt en slags blandning mellan en stuga och en trädkoja. Vad rollpersonerna inte vet när de närmar sig stugan är att trädet som stugan ligger belägen i egentligen är ett sovande urträd. Skollmund fann urträdet för länge sedan och då Skollmund är mycket fascinerad av de flesta av skogens väsen började han samtala med varelsen. Urträdet, som vanligtvis är en varelse som gillar ensamhet blev hänförd av Skollmunds vishet och hans förståelse för naturen. Istället för att göra vad han vanligen hade gjort, det vill säga trampa ihjäl fridstöraren, började han samtala och umgås med Skollmund. Efter en tids umgänge hade de blivit mycket goda vänner och urträdet tillät Skollmund att bygga ett hus uppe i dess krona då denna boplats torde skydda Skollmund från alla som vill honom något ont. Allteftersom åren gått har vänskapen mellan Skollmund och urträdet vuxit och urträdet ser Skollmund som en så kär vän att det skulle kunna gå i döden för honom.

Om Urträd

Urträden är lika gamla som mystiska, få varelser har någonsin träffat på ett urträd och levt tillräckligt länge för att berätta om det. Ett urträds vrede kan få marken att vibrera och dess röst låter som ett åskmuller. Till utseende ser ett urträd ut som ett vanligt träd. Dess kropp är som en kraftig trästam och dess två grenliknande armar är långa och knotiga. Med sina två barkförsedda ben kliver urträden majestetiskt fram genom skogen. Ett urträd kan genom sin långa livslängd bli mycket visa och ha stor kunskap om naturen och dess hemligheter.

Ett urträd ser det som sin främsta uppgift att skydda naturen mot skövling och ondska. Om ett urträd finner sin skog skövlad kan de råka ut för ett fasanfullt raserianfall. De greppar då stora klippblock som de med fruktansvärd kraft slungar mot dem de anser vara ansvariga för skövlandet. Sedan går de till attack och försöker stampa ihjäl de som överlevde de vinande klippblocken. Ett urträd har mycket lätt för att lära sig nya språk och de få gånger då någon lyckas prata med dem förvånas de över att urträden kan prata både alfiska och människospråk. Ett urträd föredrar att vara för sig själv. Djupt inne i skogen talandes till träden. Där rör de sig i skogens skuggor och använder sig av hemliga stigar för att förflytta sig. Urträden föredrar att undvika kontakt med andra varelser så långt det bara går. Att försöka leta upp ett urträd är nästan ett omöjligt uppdrag och det krävs därför mycket tur och skicklighet för att lyckas.





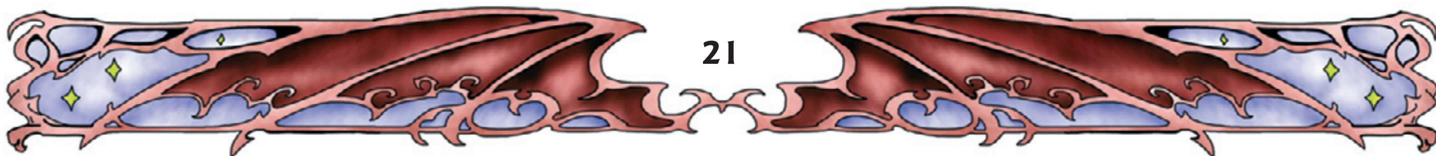
ONDSKANS FALL

Om rollpersonerna inte gör några försök att ta sig fram till trädet obemärkt kommer urträdet att lägga märke till inkräktarna. Då Skollmund varnat urträdet för att en grupp människor med djävulska avsikter kan komma att besöka gläntan går urträdet direkt till anfall mot rollpersonerna. Var fjärde stridsrond lyfter urträdet upp en av de fem klippblock som finns i gläntan och slungar mot sina fiender. Övriga stridsronder försöker han stampa ihjäl rollpersonerna. Glöm inte att om Teihjinen skickade med tre ordningsvakter på resan så deltar även dessa i striden. Under stridens gång kommer även Skollmund att kika ut från en av sin stugas fönster, hånskratta åt rollpersonerna och kalla dom för diverse glåpord. Detta sker dock endast om ingen av rollpersonerna har pilbåge, i så fall kommer Skollmund fortfarande skrika okvädningsord och rollpersonerna men inte gå nära stugans fönster.

Urträdet slåss antingen tills det dör eller tills någon av rollpersonerna skulle lyckas tända eld på det. I sådana fall flyr urträdet in i skogen tjutandes av smärta.

När rollpersonerna antingen dödat urträdet så att det faller till marken eller tänder eld på det så att det av smärtan kastar sig fram och tillbaka kommer Skollmund på grund av urträdets häftiga rörelser att tappa balansen och falla ut ur ett av stugans fönster. Han landar pladask på marken och med tanke på hur mycket han åmar sig verkar det som att han blivit riktigt skadad. Närmar sig några av rollpersonerna gråter han och ber rollpersonerna att inte skada en stackars försvarslös gammal man. Detta är dock rent skådespel från den ondsinte druiden och skulle rollpersonerna med hänsyn till hans hjälplöshet försöka ta det mildare med honom kommer han när rollpersonerna minst anar det att ta fram en dolk ur sin tunika och rasande göra ett utfall mot slumpmässigt vald rollperson. Skollmund är dock ingen stridisk person och så fort han blir skadad kommer han att ge upp och fogligt följa med rollpersonerna tillbaka till Sommarstämman för att invänta sitt öde.







SLUTET

Om rollpersonerna tar med Skollmund till Sommarstämman levande kommer Teihjinen att tacka rollpersonerna och berömma dem alla för deras tapperhet och mod. Skollmund kommer inför en jublande publik att avrättas på samma talarstol som Cera mördades på.

Ifall rollpersonerna själva dödade Skollmund och återvänder till Sommarstämman kommer de även då bli varmt mottagna och hyllade av Teihjinen och Sommarstämmans övriga deltagare.

I båda av dessa fall kommer rollpersonerna på en belöning av Teihjinen. Slå 1T20 på tabellen nedan, en gång per rollperson för att ta reda på vad belöningen kommer bli:

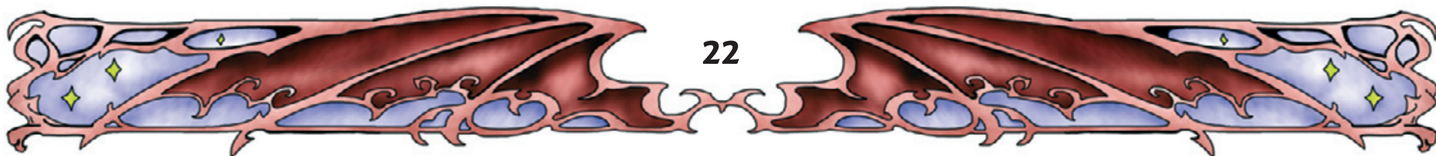
1 – En berlock som om man lägger den under kudden när man sover gör en helt immun mot att bli besatt av maror.
2 – En dolk vars egg lyser starkt när man befinner sig i mörker. Regelmässigt får man samma modifikationer i mörker när eggen lyser som man får vid fackelsken.
3 – Ett vackert glas som gör att allt flytande innehåll det fylls med förvandlas till vin.
4 – Ett mörkblått ägg av glas som när man krossar det gör att det regnar i 1T6 timmar.
5 – En luta som hur man än slår på dess strängar framkallar oerhört vacker musik.
6 – En guldflaska innehållande en magisk kärleksbrygd. Den som dricker ur brygden blir förälskad i den första personen han eller hon ser. Kärleken varar i 2T20 dagar.
7 – Ett halsband smyckat med underliga symboler i trä som gör att dess bärare bara behöver tre timmars sömn var natt och ändå känner sig utvilad och pigg nästa morgon.
8 – Fem guldmynt som om man ger bort dem försvinner från mottagaren efter tre timmar och uppenbarar sig i ägarens penningpung.
9 – En plunta med gott humör. Dricker man ur pluntan blir man på gott humör och en riktig optimist (oavsett vilken situation man befinner sig i) under 1T10 timmar.
10 – En pil som när man kastar upp den alltid pekar mot norr när den faller till marken.
11 – Ett par magiska sandaler som gör att bäraren kan röra sig totalt ljudlöst.
12 – En vattenflaska som aldrig får slut på vatten.
13 – En rock med vackra broderier som ger bäraren en karismatisk aura. Rent spelmekaniskt innebär detta att det exceptionella karaktärsdraget Karisma höjs med ett steg.
14 – En talande råtta. Råttan är väldigt klipsk och trogen sin ägare. Den hjälper gärna till när det behövs men är ganska sarkastisk och retsam.
15 – Ett trollspö som beroende på åt vilket håll man viftar med det kan ändra vindens riktning. Viftar man åt norr så blåser det åt norr, o.s.v. Trollspöet kan dock inte ändra vindens styrka.
16 – En nyckel i silver som passar till nästan alla lås. Om man sätter nyckeln i ett lås är det 50 % chans att nyckeln kan låsa upp låset.
17 – En vacker tunn mantel som på magisk väg värmer rollpersonen lika mycket som den tjockaste päls.
18 – En matsäck som varje gång man öppnar den är full av god, väldoftande mat.
19 – Tre magiska ekollon som om man planterar dem växer till en stor ek på bara en natt.
20 – Ett magiskt alfiskt rep som knyter upp sig själv om man rycker i det tre gånger. Repet är dessutom skadligt mot troll och halvtroll och ger dem 1 KP i skada varannan stridsrond om det är tätt inpå deras hy, till exempel om man bundit dom med det.

Efter detta är det dags för rollpersonerna att lämna Sommarstämman. Mycket finns att göra på marknaden nu när Cera är död. Inte minst ska en ny ledare för Sommarstämman utses. Vem det blir är oklart men rollpersonerna kan innan de lämnar samlingen av tält och sällsamma varelser höra det viskas om att det tappra lilla byset Hervid har goda chanser att axla rollen…

ÄVENTYRSPOÄNG

Dessa äventyrspoäng delas ut till samtliga spelare:

Rollpersonerna räddade livet på Hervid	5 ÄP
Rollpersonerna var respektfulla mot Cera när de fick tala med honom i tältet	5 ÄP
Rollpersonerna lyckades bevisa att rollpersonen som tillfångatogs var oskyldig	5 ÄP
Rollpersonerna tackade ja till uppdraget att tillfångata eller döda Skollmund	5 ÄP
Rollpersonerna lär sig inte luras av trollet vid Glitterån	5 ÄP
Rollpersonen hjälpte räven ur snaran	5 ÄP
Rollpersonerna besegrade urträdet	10 ÄP
Rollpersonerna tillfångatog alternativt dödade Skollmund	15 ÄP
Det var roligt som spelledare	-5-10 ÄP





Dessa äventyrspoäng delas ut individuellt:

Spelaren gestaltade sin rollperson övertygande	-5-10 ÄP
Spelaren visade tillbördig respekt mot spelledaren	-5-10 ÄP

VAD HÄNDER SEDAN?

Vill spelarna fortsätta spela med samma rollpersoner de hade i detta äventyr kan det tänkas att något de sade eller gjorde under Sommarstämman kan få inverkan i framtida kampanjer. Här nedan presenteras en rad förslag på saker som i framtiden kan komma att hända rollpersonerna:

Den långsinta ovännen

Gjorde sig rollpersonerna ovän med någon av Sommarstämmans deltagare (t.ex. genom att förolämpa dem eller lura dem) så kan denne bli besatt av hämnd och ge sig ut för att göra livet surt för rollpersonerna.

Ceras efterträdare

Nu när Cera har dött är det ovisst vem som ska ta hennes plats som Sommarstämmans överhuvud. Detta kan leda till en grym maktkamp full av intriger, konspirationer och svek. Kanske rollpersonerna blir inbjudna till Glitterskogen för att några opartiska personer ska välja Ceras efterträdare. De kommer då att stöta på kandidater som både försöker muta, hota eller i värsta fall bringa dem om livet.

Banditernas tribut

Om rollpersonerna hjälpte räven i snaran och tog skatten som banditerna grävt ner finns det en chans att dessa på något sätt får reda på att det var rollpersonerna som stal från dem. De beger sig då efter rollpersonerna för att kräva det fyrdubbla av vad rollpersonerna stal från dem i tribut. Skulle rollpersonerna vägra betala drar sig inte banditerna för att använda våldsamma metoder för att få tillbaka pengarna.

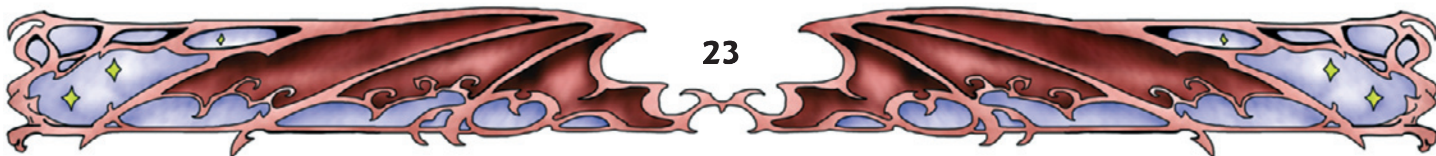
SPELLEDARPERSONER

Här nedan presenteras beskrivningar och spelvärden för de varelser i äventyret som behöver det. Känner spelledaren att en varelse som inte finns med här nedan skulle behöva spelvärden får han hitta på egna.



Fjoltrollet Cera är Glitterskogens mest aktade varelse sedan den dagen hon enade skogens invånare för att dräpa den fruktansvärda besten som var nära att utplåna skogen. Hon har tack vare denna gärning vunnit respekten av såväl den minsta ekorre som det fulaste gråtroll. Cera är alltid lugn och sansad till humöret och man vaggas in i en känsla av trygghet och tillit när man talar med henne. Hon besitter stor kunskap inom många områden som hon gärna delar med sig till personer som har nytta av den. Hon har en vänskaplig framtoning och följer livsfilosofin att alla varelser är goda innerst inne.

Exceptionella karaktärsdrag: Skarpsinnig +3, Andlig +3, Klen -2.
Kroppspoäng: 23.
Färdigheter: Besvärjelsekonst FV 20, Geografi (Glitterskogen) FV 20, Extraktkunskap FV 18, Läkekonst FV 20, Kulturkännedom [alla varelser (Glitterskogen)] FV 20, Religion (alla) FV 18, Språk (alla) FV 20, Överlevnad (skog) FV 10, Växt- och djurliv (Glitterskogen) FV 22.
Fördjupningar: Galdra, Vitnervävare, Vitnerskrift, Vyrda, Vitnermästare, Vitnerlegendar, Vitnerförädling, Vitneråterkalla, Vitnerkalla, Havitnerkalla, Sejdra, Kunskapstörstare, Historia (Glitterskogen), Högtider, Orientera, Örtkunskap, Djurvård, Spå väder, Botanik, Zoologi.





Vitnerpoäng: 62.
Besvärjelser: Förståelse (nivå1-3), Kontrollera föremål (nivå 1-2), Luftfuktighet (nivå 1-2), Luftkontroll (nivå 1-2), Obemärkt (nivå 1-3), Orientering (nivå 1-3), Syn (nivå 1-3), Tankekraft (nivå 1-3), Varseblivning (nivå 1-2).



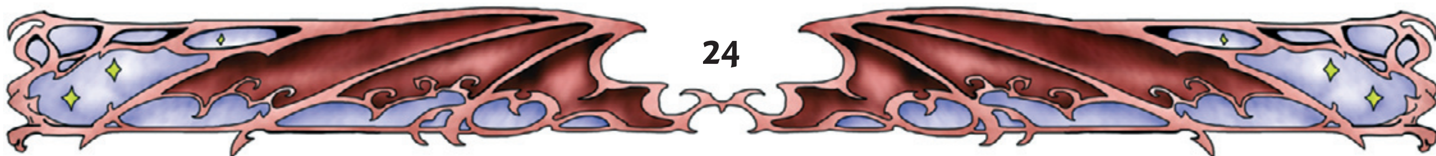
Det lilla byset Hervid har bott i Glitterskogen i hela sitt liv. Han tycker att skogen är en utmärkt plats att bo på då han känner många av dess invånare och vet att orientera sig i området. Hervid är medelålders och har mörkgrått skägg. Hans kläder är av det praktiska slaget då Hervid sätter nytta framför fåfänga. Som person är Hervid lojal mot dem som han anser vara hans vänner. Han går mycket på instinktiv känsla när det gäller att fatta beslut och han har oftast ett glatt humör som ofta smittar av sig på omgivningen.

Exceptionella karaktärsdrag: Ståndaktig +2, Religiös +2, Stel -1.
Kroppspoäng: 12.
Färdigheter: Hantverk (trä) FV 12, Geografi (Glitterskogen) FV 12, Överlevnad (skog) FV 8, Växt- och djurliv (Glitterskogen) FV 12.
Fördjupningar: Kvalitetsbedömning, Grovsnickeri, Orientera, Resenär, Spå väder, Terrängvana, Zoologi.
Utrustning: En dagsranson proviant.



För flera år sedan blev Ydin förvisad från det dvärgsamhälle han växte upp i. Detta för att han kovrade en girighet så stark att den utvecklades till en väldigt ondskefull egenskap. Sedan den dagen har Ydin dragit land och rike runt i Trudvang och försörjt sig som handelsman. Han har ofta genomfört affärer av det moraliskt tveksamma slaget och lurat och bedragit många människor. Det finns ingenting som Ydin inte skulle göra för rätt betalning och hur givande affären han genomför än är försöker han alltid pruta ner priset ytterligare. För rätt summa pengar skulle han till och med avslöja dvärgarnas mest heliga hemligheter, en egentligen oförlåtlig gärning för en dvärg. Ydin klär sig pråligt med fina kläder fullproppade med vackra överdådiga broderier. Han älskar smycken och bär så många att det nästan ser löjligt ut.

Exceptionella karaktärsdrag: Härdad +1, Urstark +2, Obehaglig -1.
Kroppspoäng: 29.
Färdigheter: Handel FV 10, Hantverk (Metall) FV 6, Lönndom FV 8, Strid FV 9.
Fördjupningar: Kvalitetsbedömning, Värdera, Finna dolda ting, Projektilvapenbärare (armborst).
Beväpnad strid: 14.
Utrustning: 5 guldmynt, 20 silvermynt, smycken (värda 30 guldmynt).







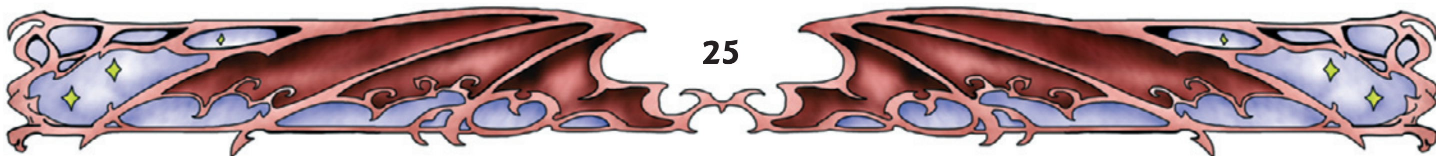


Halvlängdsmannen Rote är i grund och botten en väldigt sympatisk person. Han bor i det lilla samhället Kvistgårda tillsammans med sin fru som han älskar över allt annat. För tjugo år sedan på en tidigare Sommarstämma kom han i kontakt med Cera. Dessa två kom mycket bra överens och Rote fick äran att varje Sommarstämma fungera som Ceras hjälpreda, något de båda trivts mycket bra med. Vanligtvis är Rote en skojfrisk person med gott humör, men sen den dag då Skollmund tog kontakt med honom och utpressade honom att delta i mordplanerna på Cera har han blivit som förbytt. Hans dåliga samvete plågar honom ständigt och vissa dagar är han näst intill självmordsbenägen. Han är tystlåten och säger tittar mestadels ner i marken och de få gångerna han tvingas prata blir han stirrig och nervös.

Exceptionella karaktärsdrag: Klipsk +1, Vig +1, Hållningslös -2.
Kroppspoäng: 22.
Färdigheter: Geografi (Glitterskogen) FV 9, Extraktkunskap FV 16, Lönndom FV 8, Växt- och djurliv (skog) FV 10
Fördjupningar: Drogkunskap, Extraktmakare, Giftkunskap, Örtkunskap, Finns dolda ting, Smyga, Botanik, Kunskapstörstare.
Utrustning: 1T4+1 doser Gaveblom med måttlig verkan, 1T2 doser Mandrape med ansenlig verkan.

Illmalainaalfen Teihjinen är chef för ordningsvakten. Han klär sig i liknande uniform som ordningsvakterna men hans är mer prålig vilket gör att hans ledarposition tydligt märks. Teihjinens uppgifter under Sommarstämman är mestadels administrativa och har med organisering och planering av ordningsvakten att göra. Han är dock även en skicklig krigare som när det krävs svingar sitt långspjut som en mästare. Teihjinen är korthuggen och saklig. Han har en bister blick och en respektingivande framtoning.

Exceptionella karaktärsdrag: Urstark +2, Tålig +2, Tvivlare -1.
Kroppspoäng: 27.
Färdigheter: Geografi (Glitterskogen) FV 12, Rörlighet FV 16, Lönndom FV 17, Strid FV 16.
Fördjupningar: Alert, Snabb, Kvick, Undgå attack, Finna dolda ting, Kampvana, Rustningsbärare, Rustningsmästare, Vapenbärare (Stångvapen), Vapenmästare (Stångvapen), Vapenlegend (Stångvapen).
Beväpnad strid: 36
Utrustning: Långspjut 1T10 (ÖP 8-10)+3, Ringbrynja RV 5.







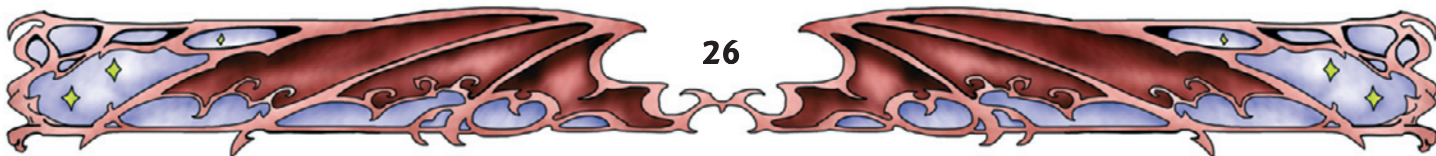
Dessa illmalainaalfer som under sommarstämmans samtliga dagar patrullerar kring marknadens tält ser det som sin heliga plikt att upprätthålla lagen och ordningen under marknadens fjorton dagar. De syns inte till i Glitterskogen förutom under sommarstämman och om de annars bor i skogen eller anländer till Sommarstämman från andra platser vet ingen. Det är även okänt varför de tagit på sig ansvaret att se till att freden upprätthålls under dessa dagar. Vissa menar att fred mellan skogens alla väsen är något så ovanligt och godhjärtat i Trudvang att alferna ville ta del i detta som ett steg emot att skapa konstant fred mellan alla raser för alltid. Andra menar att Cera på ett eller annat sätt har tagit kontakt med dessa alfer och slutit ett avtal med dem för att de ska patrullera kring marknaden dessa dagar. Hur det än är med den saken så är ordningsvakterna dem som ser till att den heliga freden under Sommarstämman inte bryts, och ve den som försöker sätta sig emot dessa fredens bevarare.

Exceptionella karaktärsdrag: Stark +1, Härdad, +1, Trögtänkt -1.
Kroppspoäng: 26.
Färdigheter: Geografi (Glitterskogen) FV 10, Rörlighet FV 12, Lönndom FV 12, Strid FV 14.
Fördjupningar: Alert, Rustningsbärare, Snabb, Finns dolda ting, Smyga, Kampvana, Vapenbärare (Stångvapen), Vapenmästare (Stångvapen).
Beväpnad strid: 29.
Utrustning: Långspjut 1T10 (ÖP 8-10)+3, Härdat läder RV 3.



Denna varelse levde från början helt ensam och strosade omkring bland Glitterskogens träd och snår ända tills han av en ren slump träffade druiden Skollmund. Osannolikt nog utvecklade dessa två en vänskap så stark att urträdet värderar den högre än någonting annat. Om någon varelse skulle utgöra ett hot mot Skollmund skulle urträdet kunna gå i döden för att beskydda sin vän.

Exceptionella karaktärsdrag: Hinjestark +6, Motståndskraftig +3, Ovig -2.
Kroppspoäng: 47.
Naturligt skydd: Bark RV 4.
Färdigheter: Lönndom FV 16, Strid FV 14, Överlevnad (skog) FV 18, Växt- och djurliv FV 16.
Fördjupningar: Finna dolda ting, Tjuvlyssna, Kampvana, Vapenbärare (Stenblock), Vapenmästare (Stenblock), Spå väder, Terrängvana, Överlevare, Botanik, Zoologi.
Obeväpnad strid: Holmgång: 14 stridspoäng, 1T10 (ÖP 10)+6.
Beväpnad strid: 29.
Utrustning: 5 klippblock 1T10 (ÖP 9-10)+8.







Från början var Skollmund en druid som fann en stor vördnad för Sommarstämman och de ideal som den stod för, men efter att han (enligt honom själv) orättvist förvisats från marknaden har ett frö av ondska och avund svärtat ner hans själv och med åren bara vuxit. Han kan inte begripa att han som vigt sitt liv åt att hjälpa skogens alla växter och djur blivit förvisad från det som utgör skogens hela själ, och detta av en orsak som han dessutom inte bar skulden till! Dessa tankar har lett till att han känner ett obotligt hat för Sommarstämman och allt som har med den att göra. Mest av allt hatar han Cera, vilken han anser bär huvudansvarset för hans förvisning.

Skollmund är förvisso fortfarande förtjust i djur och natur och hjälper och vårdar Glitterskogens växter och varelser precis som vanligt men så fort man pratar med honom förstår man ändå att allt inte står rätt till. Den förut så vänlige druiden är numera otrevlig, bitsk och besitter en nästan sjuklig paranoia gentemot sin omgivning. Han är dessutom skrupelfri och feg och hans alltmer växande ego skulle kunna rättfärdiga vilka fruktansvärda gärningar som helst.

Exceptionella karaktärsdrag: Klartänkt +2, Gudfruktig +1, Obehaglig -1.
Kroppspoäng: 25.
Färdigheter: Geografi (Glitterskogen) FV 16, Hantverk (Trä) FV 8, Extraktkunskap FV 15, Strid FV 8, Jakt och fiske FV 14, Överlevnad FV 16, Växt- och djurliv (Glitterskogen) FV 18.
Fördjupningar: Orientera, Ortkännare (Glitterskogen), Grovsnickeri, Drogkunskap, Örtkunskap, Fällor, Spå väder, Terrängvana, Överlevare (skog), Botanik, Zoologi.
Beväpnad strid: 8.
Utrustning: Dolk 1T10 (ÖP 10), 1T3 doser Sårtröst.

